Firefly RPG за десять минут

Вопрос о переводе **Firefly RPG** мне задали почти сразу по завершении работы над **Marvel Heroic Roleplaying**. Обе игры были изданы **Margaret Weis Productions**, разрабатывались при взаимном сотрудничестве авторов и использовали почти одинаковый набор правил. Будучи страстным поклонником оригинального сериала, я не исключал – и не исключаю! – возможности этого перевода. Но жизнь есть жизнь: в настоящий момент я просто не вижу возможности взяться за **Firefly**.

Что я вижу, так это возможность объяснить правила "Светлячка", опираясь на прямое сравнение с **Marvel Heroic Roleplaying**. Иными словами, если вы не знакомы с правилами **MHR**, пожалуйста, пробегитесь по ним глазами – в оригинале или моём переводе. В обратном случае мы рискуем попросту не понять друг друга.

И ещё кое-что. Ниже я буду использовать термины **MHR** наряду с их аналогами из **Firefly RPG**. Последнее я прошу рассматривать лишь как приблизительный перевод терминов – в частности, если перевод **Firefly** всё-таки состоится, вполне вероятно, я подыщу другие названия и формулировки. Здесь эти термины приведены для удобства.

Приступим?

Центральные отличия

Только три элемента игромеханики по-настоящему отличаются от тех правил, которые были представлены в **Marvel Heroic Roleplaying**.

• Прежде всего, **отсутствует итоговый дайс**.

Любые проверки оформляются следующим образом: вы бросаете по одному дайсу за каждую способность, связанную с текущей задачей (как правило, **атрибут** + **навык** + два-три вспомогательных элемента вроде предметов или убеждений). Затем вы складываете два самых выгодных дайса, которые и определяют **результат** действия. Это же делает ваш противник (то есть, чаще всего, ведущий). У кого сумма выше, тот и победил.

Почти всегда важен только сам факт успеха или провала. В тех редких случаях, когда для истории важна *степень* успеха, эффект действия определяется размером **самого крупного** из двух дайсов, вошедших в результат. Например, если персонаж решит подделать удостоверения медработников для проникновения в клинику, вероятно, игроков будет интересовать только то, удастся ему эта задача или нет. Однако если ведущий захочет акцентировать внимание на *качестве* этих удостоверений, он вправе заявить, что убедительность подделки будет зависеть от самого крупного дайса, задействованного при броске. В этом случае поддельное удостоверение может стать полноценной характеристикой – **преимуществом**, значение которого будет равно крупнейшему дайсу, вошедшему в результат проверки.

• Отсутствует **запас рока**.

Вместо него ведущий использует Сюжетные очки. Все очки он хранит в общей копилке, которая называется **банком**. В начале игры в банк поступает по 1 СО за каждого игрока, участвующего в истории. После этого ведущий зарабатывает очки по тем же правилам, которыми пользуются и игроки (например, банк пополнится одним СО, если антагонист использует Отличие на уровне d4 вместо d8). И игроки, и ведущий используют СО в традиционных целях: для добавления нового дайса к результату, активации особых способностей и т.д. Обратите внимание, что игроки получают СО *не* из банка: они просто записывают новые очки на карточке своих персонажей, не забирая их из копилки ведущего.

Хотя по дизайну эта система похожа на **запас рока**, важно отметить, что в **Firefly RPG** ведущий не обладает самими "дайсами рока", которые в **MHR** использовались для противодействия игрокам. На смену им пришла более традиционная система **сложностей**: когда игрок берётся за выполнение действия, ведущий назначает общую сложность (от d4 до d12), к которой добавляются ситуативные модификаторы. Эти дайсы он и бросает в ответ на действие игрока.

Например, если персонаж захочет привести в действие двигатель, повреждённый электромагнитным импульсом, ведущий может назначить общую **сложность d6,** добавив к ней **кромешную тьму d6, устаревшие инструменты d8** и **мощность импульса d10**. В итоге персонаж будет полагаться на свои навыки, а ведущий – на комбинацию дайсов d10+d8+2d6.

Как и в **MHR**, если персонаж противостоит кому-либо напрямую, ведущий использует характеристики самого противника – сложность действия в этом случае не назначается. Единственным исключением может стать ситуация, в которой чаша весов склоняется явно не в пользу героев: в таком случае к характеристикам антагонистов добавляется крупный дайс, отражающий численный перевес врага, превосходство его орудийных систем и другие факторы.

• Отсутствуют **шкалы стресса**.

Игра достаточно необычна в том отношении, что в ней отсутствуют характеристики, отвечающие за здоровье протагонистов. Ранения и другие физические эффекты, важные для сюжета, находят своё отражение в виде **помех**.

Помехи в игре работают несколько иначе, чем в **MHR**, но их мы рассмотрим позже. Сейчас важно лишь заострить внимание на самом *отсутствии* шкал здоровья, травм, стресса и их аналогов. Вместо них используется простое правило: когда герой получает помеху **выше уровня d12**, он выбывает из сцены. Во многих случаях этим дело и ограничивается: если ведущий не заявляет обратного, все помехи списываются по окончании сцены. Последнее обусловлено кинематографическим подходом **Firefly RPG** к изображению игровых событий: для игры важно, сумеет ли герой справиться с препятствиями *сейчас*. Как только помехи перестают "мелькать в кадре", они исчезают – даже если речь шла о ранении.

Тем не менее, если ведущий считает, что нанесённая рана может существенно повлиять на историю, он вправе объявить, что она лишь немного ослабевает (часто до уровня d12), но продолжает мешать герою. Это же происходит с ранами, от которых, с точки зрения здравого смысла, попросту невозможно избавиться без медицинского ухода.

Если ведущий ослабляет, но не устраняет ранение целиком, игрок получает возможность действовать уже в начале следующей сцены. Но пока он не позаботится о заживлении раны (или пока она не перестанет играть роль в сюжете, то есть – буквально – оставаться **помехой**), игроку следует готовиться к тому, что его персонаж может выбыть из сцены при малейшей царапине.

Что касается "смертности" протагонистов, то строгих условий гибели персонажа в **Firefly** нет. Будьте внимательны: это не означает, что персонаж никогда не рискует жизнью. Речь идёт лишь о том, что герои игры не умрут, пока этого не потребует сюжет или здравый смысл. В противном случае ведущий обязан сообщить условия гибели персонажей ещё до начала игры (например, "Умирает тот, кто пять раз выбывает из сцены в результате ранения").

Объясняя это решение, создатели **Firefly RPG** предлагают вспомнить дух оригинального сериала. В "Светлячке" чрезвычайные ситуации демонстрировались главным образом для того, чтобы герои смогли *спастись в последний момент*. Тем не менее, некоторые серии (в первую очередь "**Out of gas**") открыто ставили жизнь команды под угрозу. Поэтому вероятность гибели протагонистов зависит в первую очередь от идеи и стиля игры.

Разумеется, исключительные обстоятельства могут оказаться смертоносными и по более очевидным причинам, будь это взрыв корабля в межзвёздном пространстве, ранение в голову или кульминационный бой с Пожирателями.

Характеристики

В отличие от **MHR**, позволявшей игрокам придумывать функции и названия характеристик самостоятельно, большинство способностей **Firefly RPG** обладают фиксированными качествами и не меняются от игры к игре.

Вот что всегда остаётся на карточке вашего персонажа:

• **Атрибуты:** Каждый герой владеет Физическими, Социальными и Ментальными Атрибутами. Несмотря на множественное число, они **не** подразделяются на какие-либо дополнительные характеристики: речь идёт буквально о трёх отдельных способностях. Игрок должен либо распределить их по приоритетам (d10, d8, d6), либо приписать им рейтинг d8.

• **Навыки:** Все персонажи располагают 20 навыками, многим из которых даны нарочито простые, разговорные названия. Это *сборка, вождение, драка, починка, полёт, решительность, влияние, знание, труд, движение, внимание, управление, артистизм, стрельба, скрытность, выживание, метание, лечение* и *притворство.* Навыки обладают значениями от d4 до d12. Даже неразвитый навык остаётся равен по меньшей мере d4.

• **Отличия:** Персонажи обладают тремя Отличиями. С точки зрения наименований они ничем не отличаются от Отличий из **MHR**: это может быть стильная реплика, идеал, описание персонажа или намёк на его прошлое. Тем не менее, с игромеханической точки зрения Отличия действуют по обновлённым правилам.

Каждое Отличие обладает тремя чертами. Первая из них никогда не меняется: если Отличие помогает герою, оно добавляет к броску d8, если мешает – игрок добавляет d4 и получает 1 Сюжетное очко. Остальные черты придумываются игроками совместно с ведущим и представляют собой буквальное переложение **СЭФ** на местную игромеханику. Они позволяют временно увеличить характеристики, использовать сразу несколько навыков, перебросить невыгодно упавшие дайсы и так далее – словом, делают всё то же, что в **Marvel** делали СЭФ. Хотя в игре нет Пределов, эффекты многих Отличий подчёркивают уязвимые стороны персонажа, позволяя зарабатывать СО в обмен на добровольное усложнение ситуации.

В пределах одного действия герой может использовать сразу несколько черт одного Отличия. Обратите внимание, что в начале игры Отличия получают лишь несколько черт: остальные добавляются уже по ходу игры.

• **Ценности:** Так называются важные элементы образа, обладающие значением лично для вашего протагониста. Это может быть памятный револьвер, богатая коллекция ядов, доступ к секретным данным или Библия пастора Бука – иными словами, ценностью может стать что угодно, до тех пор пока она раскрывает образ героя. Для того чтобы предмет стал ценностью, персонаж должен выработать к нему сильную эмоциональную привязанность.

Как правило, ценностями становятся преимущества, ранее приобретённые героем за Сюжетные очки и использованные в интересных сценах. Каждой ценности приписывается значение от d6 до d12, которое и добавляется к броскам при выполнении соответствующих действий.

Как и Отличия, ценности обладают чертами. Игрок вправе приписать только одну черту каждой ценности, но, не считая этого ограничения, они действуют так же, как в случае с Отличиями: улучшают броски, помогают справляться с помехами и т.д.

• **Специализации:** Под этим названием подразумеваются отдельные области знаний, которыми владеют многие персонажи. Игрок записывает специализации в скобки рядом с наиболее подходящим навыком: например, *Труд (Шахтёрское дело), Движение (Короткие перебежки) или Стрельба (Револьвер)*. Если текущее действие как-либо связано со специализацией персонажа, игрок добавляет к броску d6.

Вот так, в целом, выглядят характеристики протагонистов. Большинство действий предполагают проверку одного атрибута + одного навыка + подходящих черт, ценностей и специализаций.

Космические корабли обладают собственным набором характеристик. Прежде всего здесь стоит отметить особые Атрибуты (Корпус, Двигатели и Системы) и Отличия, которые, как и у персонажей, сопровождаются набором черт. Персонаж, управляющий кораблём или использующий его особенности в своих целях (например, пытающийся уйти от Альянса благодаря знаниям планировки судна), заменяет некоторые из своих способностей характеристиками корабля.

Важно обратить внимание, что в игре **отсутствуют Вехи**. Раскрытие персонажей осуществляется другими методами, о которых – позже.

Частности

Остальные правила меньше влияют на игровую динамику, больше сосредотачиваясь на моделировании конфликтов.

• Изменена система **помех**.

Теперь она работает так. Каждый раз, когда персонаж получает результат 1 на любом из дайсов, игрок откладывает его в сторону (без права добавить к результату). Это называется **брешью**. В таких ситуациях оппонент может передать жертве 1 Сюжетное очко и взамен приписать ей любую помеху, соответствующую ситуации.

Многие помехи носят психический, социальный или ситуативный характер (примерами могут быть Неуместная самоуверенность, Публичное оскорбление, Глаза и уши повсюду, Второй день

без сна, Незнакомый язык и т.д.). Такие помехи обычно списываются в конце сцены. Однако некоторые обстоятельства позволяют создавать и физические помехи (Сломанное ребро, Нехватка воздуха, Пуля в боку или, если хотите, “Меня ударили мечом! Вот сюда!”), которые чаще всего сохраняются до тех пор, пока игрок не найдёт способа от них избавиться.

За редкими исключениями (обычно связанными с применением специальных навыков) новая помеха обладает уровнем d6. Тем не менее, если бросок приносит игроку сразу несколько брешей, противник вправе передать ему по 1СО за каждую из них и одновременно повысить помеху на соответствующее количество уровней. Например, если вы получаете при броске три бреши, ведущий может передать вам 3 СО, чтобы создать помеху уровня d10.

Как и в **MHR**, помеха добавляется к любым *ответным* броскам, если ситуация подразумевает, что шансы героя действительно могут ухудшиться из-за наличия такой проблемы. К счастью, в одном броске может использоваться только одна помеха – самая подходящая (и, обычно, самая крупная).

Бреши можно использовать для того, чтобы повысить уровень существующей помехи – при очевидном условии, что это не должно противоречить здравому смыслу.

Как только помеха выходит за пределы уровня d12, герой выбывает из сцены: теряет сознание, оскорбляет посла необдуманной фразой, теряет лицо на публике или засыпает в засаде.

Если бросок оканчивается выпадением единиц на всех дайсах, объявляется **срыв** действия. Технически это означает, что ведущий создаёт или повышает одну помеху *бесплатно*, не говоря о наличии сразу нескольких брешей, которые он может использовать для автоматического повышения новой помехи до чрезвычайно высокого уровня (зачастую – свыше d12). На сюжетном уровне такой срыв приводит к крупным перестановкам в сложившейся ситуации.

• Устранение **помех**.

Когда единицы выпадают у ведущего, игрок может вложить 1 СО, чтобы смягчить любую помеху на столько уровней, сколько у ведущего брешей. Это должно соответствовать логике происходящего: устранить помеху “Несобранность” можно, а “Пуля в животе” – нельзя. Кроме того, от игрока ожидается красочное и изобретательное описание, демонстрирующее, как герой использовал неожиданно подвернувшуюся возможность для улучшения своих шансов. В противном случае ведущий вправе отказать игроку и оставить помеху на прежнем уровне.

Кроме того, как уже говорилось выше, многие помехи списываются сразу по завершении сцены. Если этого не происходит, герой должен предпринять *явные, сюжетно значимые* действия по устранению своей проблемы. Предполагается, что помехи, “остающиеся в кадре” больше одной сцены, должны как-то повлиять на сюжетную линию. В зависимости от конкретной помехи герой может выучить правила этикета, обратиться к доктору или выпить с друзьями, на которых раньше у него не хватало времени.

В таких ситуациях либо сам герой, либо другой персонаж, помогающий ему оправиться, делает ровно один бросок, отвечающий за попытку избавиться от неприятностей. В случае успеха ему это удаётся. В случае провала помеха смягчается на один уровень.

Помехи, ослабленные до уровня **ниже d6**, устраняются целиком: из-за вероятности получения брешей на четырёхграннике помех d4 в игре просто не существует.

• Создание **преимуществ**.

Игрок может вложить 1 СО в создание преимущества. Как и в **MHR**, таким преимуществом может стать предмет, убеждение, идеал, отношения с другим персонажем, сознательное усилие воли – фактически что угодно, что может помочь герою. По умолчанию преимущество добавляет к броскам игрока шестигранник, хотя при использовании специальных навыков можно обзавестись и более крупным дайсом.

Если игрок тратит только 1 СО, преимущество сохраняется до конца сцены, если 2 – до конца сессии.

• Модель **судьбоносных бросков**.

Время от времени ведущий объявляет судьбоносный бросок. Это означает, что проигравший в таком состязании автоматически выбывает из сцены. Примерами могут стать перестрелки с явным намерением убить противника, единственная попытка спасти пациента или жульничество за картёжным столом.

В таких случаях игрок делает обычный бросок против ведущего. В случае успеха он добивается безоговорочной победы: спасает жизнь пациенту, отхватывает большой куш или убивает противника наповал. В случае провала он получает выбор: или признать разгромное поражение, выбыв из сцены, или вложить 1 СО и получить помеху в размере **самого крупного** дайса противника. В последнем случае объявляется новый судьбоносный бросок, хотя противник приобретает ощутимое преимущество за счёт помехи. На первый взгляд может показаться, что герой получает неограниченное число попыток победить в судьбоносной схватке (игроку не составит труда получать в каждом раунде по 1 СО, тотчас вкладывая его в очередную попытку), однако столь частое получение крупных помех означает, что ведущий сможет воспользоваться первыми же брешами игрока, чтобы повысить самую сильную из помех героя до уровня **d12+** и автоматически вывести персонажа из противостояния.

Игроки **не могут** вкладывать СО, чтобы продолжать действовать при наличии помех свыше d12.

Иногда действие обладает судьбоносным значением для одного персонажа, но не представляет угрозы для другого. Примером может стать дуэль Мэла и Атертона из эпизода “**Shindig**”, в которой Мэл с самого начала пытался убить соперника, пока Атертон лишь играл с ним. В таких ситуациях победа участника, сдерживавшего свою силу, позволяет ему бесплатно создать новую помеху или повысить уже существующую (а также, вероятно, получить 1 СО за красочную демонстрацию своей воли).

Иногда бросок считается судьбоносным только для одного участника не из-за разницы в намерениях, а из соображений здравого смысла. Так, снайпер, стреляющий в безоружную жертву с расстояния в несколько сотен метров, имеет все шансы прикончить её одной пулей, в то время как сама жертва может рассчитывать только на создание ситуативных помех. Само собой, если она доберётся до снайпера или достанет оружие, обстоятельства приобретут судьбоносный характер для них обоих.

• Правило **ограниченных действий**.

Если это не противоречит логике повествования, персонаж, выбывший из сцены, может отдать 1 СО за право совершить одно быстрое действие. В этом случае он выбирает только один дайс для определения результата (хотя тратить СО на добавление новых дайсов к результату по-прежнему возможно).

Последние штрихи

• Система **эпизодов**.

В **Firefly RPG** используется совершенно иная модель развития персонажей, чем в **Marvel**. Вместо зачисления очков опыта каждый игрок ведёт счёт эпизодам, в которых принял участие его персонаж. Эпизодом считается одно отдельное приключение со своей историей, темой и антагонистами (хотя персонажи могут участвовать и в более коротких личных эпизодах). Чем больше эпизодов у героя за спиной, тем больше характеристик он может повысить.

Эпизоды предоставляют игрокам и сиюминутные выгоды. В частности, любой игрок может озвучить **отсылку** к более раннему эпизоду, чтобы добавить к текущему броску преимущество, которое в обычной ситуации предоставляет 1 СО (третий дайс в результат, активацию особых способностей и т.д.) Отсылки почти всегда озвучиваются от лица персонажа: например, герой может упомянуть свою неудачу из более раннего эпизода и пообещать команде, что на этот раз ничего подобного не произойдёт.

В пределах одной сессии каждый игрок может озвучить по одной отсылке к каждому из более ранних эпизодов. По задумке авторов, эта система позволяет отразить в игре отношение самих персонажей к событиям прошлого и подчеркнуть уроки, которые они извлекли.

• **Большой героический дайс**.

Если в итоге броска игрок набирает на 5 очков больше, чем оппонент, самый крупный дайс из всех брошенных противником добавляется в личную копилку героя. После этого в любой момент игры персонаж может вложить 1 СО, чтобы добавить Большой героический дайс к своему броску. Более того, он может сделать это *уже после броска* – например, увидев, что его результата не хватает для победы над противником.

Большой героический дайс напрямую добавляется к результату броска (как правило, становясь третьим дайсом, входящим в результат). Если на таком дайсе выпадает 1, игрок возвращает его на

руку. Он не утрачивает его, однако ведущий имеет право создать помеху, засчитав эту единицу за брешь.

• Система **помощи**.

Если игрок хочет помочь товарищу, ему достаточно озвучить, как именно он это делает, выбрать самый подходящий навык и передать другу дайс, соответствующий этому навыку. Вместе с тем, если в результате броска исполнитель действия получит новые помехи и другие отрицательные эффекты, они будут приписаны и помощнику.

Кроме того, игрок может помогать товарищам, создавая для них преимущества. В этом случае ему нужно просто вложить 1 СО.

• **Порядок действий** в игре практически не изменился: ведущий по-прежнему выбирает персонажа, который начинает действовать первым, после чего тот сам называет преемника, и так по цепочке. Разница заключается в том, что теперь ведущий вправе передавать действия собственным персонажам, не вкладывая в это ни Сюжетных очков, ни других аналогов “запаса рока”.